

ANGST



Spiel komplett in Deutsch!

RAHZ'S REVENGE

ANGST

RAHZ'S REVENGE

Inhaltsverzeichnis

WIE INSTALLIERE ICH DAS SPIEL?	7
INSTALLATION UNTER WINDOWS 95	7
INSTALLATION UNTER WINDOWS 3.1X	7
DIE VORGESCHICHTE	8
19. FEBRUAR 2026	10
21.07 UHR	10
21.15 UHR	11
21.28 UHR	11
ALLES WICHTIGE ZUM SPIEL	11
WIE STARTE ICH „ANGST“?	11
WIE WÄHLE ICH DIE VERSCHIEDENEN EPISODEN AUS?	11
WIE SCHALTE ICH DIE AUFLÖSUNG UM?	12
WIE BEWEGE ICH MICH IN „ANGST“?	12
WIE SPRINGE ICH?	12
WIE BEWEGE ICH MICH SEITLICH IN „ANGST“?	12
WIE SEHE ICH NACH OBEN BZW. UNTEN?	12
WIE SCHALTE ICH DIE KARTE EIN?	12
WIE MACHE ICH DIE KARTE GROS/KLEIN?	12
WIE SCHIESSE ICH?	13
WIE HEBE ICH MUNITION AUF?	13
WIE HEBE ICH WAFEN AUF?	13
WIE RUFE ICH DAS MENÜ AUF?	13
WIE SPEICHERE ICH EINEN SPIELSTAND AB?	13
WIE LADE ICH EINEN SPIELSTAND?	13

WIE SCHALTE ICH DIE WAFFEN UM?	14
WIE STARTE UND STOPPE ICH DEN CD-AUDIO SOUNDTRACK?	14
GIBT ES CHEATS?	14
WAFFEN	14
BILDSCHIRMANZEIGEN	17
GESUNDHEIT	18
HALBGOTT-MODUS	18
MUNITION	18
EXIT	19
FEINDE	19
NEBEL	22
AUTOS	22
DOPPELDECKER	22
RAHZ	23
SONSTIGES	23
SPIELTIPS	23
WIE KANN ICH DIE PERFORMANCE IN SVGA VERBESSERT?	23
WARUM DAUERT DAS LADEN VON SPIELSTÄNDEN MANCHMAL LÄNGER, MANCHMAL NICHT?	23
HARDWAREANFORDERUNGEN FÜR GUTE PERFORMANCE	24
TASTATURGESAMTÜBERSICHT	24
INFOS ZU DEN EINZELNEN EPISODEN	25
GIC	25
GLAS + CONCRETE	26
FORTRESS I	26
FORTRESS II	27

THE CAVE	27
RAHZ INSULA	27
DIE ANGST-CREW	28
GRAPHIK	28
RENDERER	28
SPIELIDEE UND PROGRAMMIERUNG	28
WEITERE CREDITS	28
HILFE BEI PROBLEMEN	29
HOTLINE	29

Wie installiere ich das Spiel?

Installation unter Windows 95

1. Starten Sie Windows 95. Nachdem der Rechner hochgefahren ist, klicken Sie mit der Maus in die Windows 95-Startleiste und drücken den Start-Button. Im neuen Fenster klicken Sie auf den Menübefehl „Beenden“ und wählen dann die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten.“
2. Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und wechseln Sie durch die Eingabe von „D:“ zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk. (Geben Sie für „D“ den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks ein. Hat Ihr CD-ROM-Laufwerk z.B. den Laufwerksbuchstaben E, dann geben Sie „E:“ ein.)
3. Geben Sie „INSTALL“ ein und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Das Programm wird nun auf Ihrer Festplatte installiert.

Installation unter Windows 3.1x

1. Schalten Sie Ihren Rechner ein und warten Sie, bis die MS-DOS Eingabeaufforderung auf dem Bildschirm erscheint. (Falls Sie Windows schon gestartet haben, schließen Sie alle Windows-Anwendungen. Beenden Sie Windows.)
2. Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und wechseln Sie durch die Eingabe von „D:“ zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk. (Geben Sie für „D“ den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks ein. Hat Ihr CD-ROM-Laufwerk z.B. den Laufwerksbuchstaben E, dann geben Sie „E:“ ein.)
3. Geben Sie „INSTALL“ ein und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Das Programm wird nun auf Ihrer Festplatte installiert.

Bitte lesen Sie unbedingt die Datei LJESMICH.TXT. Dort finden Sie weitere hilfreiche Informationen.

Die Vorgeschichte

Im Jahre 2010 wurde von GIC (Global Insurance Corporation) folgender Marketing-Plan ins Leben gerufen:

Familien, die ihren Kindern ab dem 5. Lebensjahr einen Biomonitor einpflanzen lassen, erhalten für die ersten 25 Lebensjahre 50% Prozent Rabatt auf Lebens- und Krankenversicherungsbeiträge.

Die Operation wird ambulant und kostenlos durchgeführt.

Diese Biomonitorre melden nicht nur alle Gesundheitsdaten weiter, sondern synthetisieren aus körpereigenen Stoffen schmerzlindernde und heilende Medikamente, die im Bedarfsfall automatisch verabreicht werden.

Durch das ständige Monitoring der Gesundheitsdaten werden Erkrankungen bereits im Frühstadium erkannt und sparen so Milliardenbeträge an Versicherungsleistungen.

Die ersten 200.000 Elternpaare bekommen außerdem ein Vormieterrecht auf eine Wohneinheit in Futura City. Futura City ist eine Stadt unter einer Schutzhülle, mit gefilterter Luft, um Allergien auszumerzen und BioGard-Robotern, die automatisch monatliche ambulante Behandlungen in Form von Hausbesuchen vornehmen und so Krankenhausaufenthalte praktisch unnötig machen.

Der Marketingplan war ein voller Erfolg.

10 Millionen Familien ließen ihre Kinder behandeln, und 200.000 davon zogen nach Futura City.

Doch die Sache hatte einen kleinen Schönheitsfehler:

Die Firma R.M.S., Inc. (Remote Monitoring Systems), die die Software für die Bio-monitore entworfen hatte, feuerte ihren Chefprogrammierer (Michael Holmes) unter dem Vorwand, Teile der Steuerungssoftware unter der Hand an einen Spielehersteller verkauft zu haben, der damit seinen VR Game Channel besser gegen Hacker schützen wollte.

Michael "Techno" Holmes, verließ die Firma am 19.2.2010 ... und plante Rache: Er loggte sich in die Hauptrechner von GIC ein und schickte eine E-Mail folgenden Inhalts an Total-3D, die Konkurrenz:

Habe Infox über GIC:

GIC, die 1972 die Darger I-III Satelliten gemeinsam mit der RASA als private "Drittmittellieferanten" in den Weltraum brachten, sind im Besitz von Daten, die die Darger-Satelliten zurücksandten.

Diese Daten waren bis vor drei Jahren nicht entschlüsselbar. Einer der ersten Super-computer (RAY I) war seit 1974 ununterbrochen damit beschäftigt, den Code zu knacken. Erfolglos!

RAY Computers, der Hersteller, ging 1995 pleite und verkaufte seinen letzten RAY IV an GIC. Er knackte den Code innerhalb von zwei Jahren.

Inhalt:

Genetische Sequenzen von Organismen.

Future City ist eigentlich eine Teststadt für Genexperimente und wurde nur zu diesem Zweck gegründet ... der ganze Marketingplan war nur eine Täuschung ...

...

Als diese Nachricht bei Total-3D ankam, wurde Sie eher als Farce angesehen ... war aber noch irgendwie interessant. Ein Produktmanager nahm die Nachricht in das wöchentliche Operationsmeeting mit.

Nachdem der CEO und das Management-Team sie gelesen hatte und wie üblich total gestreift die Nachricht allgemein als "not valid" abgetan hatte, deklassifizierte man sie.

Die Gamedivision von Total-3D stolperte darüber und machte ein Spiel daraus:

Parallel Reality: - Where Fear Waits Beyond!

Parallel Reality wurde ein Hit ohnegleichen ... als Single Player oder über Total's VR Channel ... jeder wollte, nein mußte PR spielen!!

...

19. Februar 2026

Futura City war der Vorläufer der BioGard-Städte, dem Pilotprojekt von GIC. Mittlerweile gibt es über 22 solcher PHPs (Protected Housing Projects), die insgesamt 5 Millionen Menschen beherbergen.

21.07 Uhr

GIC Headquarters, Columbus, Ohio.

Die Datenbank der Biomonitorie von Futura City schlägt Alarm:

- Die BioGards in Futura City sind außer Kontrolle und greifen Menschen an.
- Komplettausfall der Biomonitorie von Futura City. Meldungen über seltsame „Wesen“ nehmen überhand.

21.15 Uhr

Kampfausfall der Kommunikation

21.28 Uhr

Sie sind Werner Meier, Sysop von GIL's Datenbank in Futura City, die heilsamen Brief-Explosionen an Sie den Selbst geweckt. Umh. eigentlich Ze... eine Kippe. Sie sind in der kleinen Vorgarten des GIL Headquarters und durch den Absprung zum Hauptfeld von... sehen Sie ein Wesen, das Ihnen schonal bekannt vorkommt wie... aus dem alten Game "Parade-Reality". Das war doch dieses Spiel mit den klonierten menschlichen Viechern, das ich doch mit 4... bis zur... gespielt habe... und bevor Sie richtig begreifen, was geschah, geht der Kampf schon los.

Alles Wichtige zum Spiel

Wie starte ich „ANGST“?

Wechseln Sie nach der Installation mit „CD-ANGST“ in das Verzeichnis „ANGST“.

Geben Sie „ANGST“ ein, um das Spiel zu starten.

Wie wähle ich die verschiedenen Episoden aus?

Menschen aufrufen mit Esc-H oder M-Taste. Mit Hilfe der Pfeiltaste den Menüpunkt „Neues Spiel“ auswählen und die Eingabetaste drücken. Danach mit Hilfe der Pfeiltaste einen Schwierigkeitsgrad auswählen und die Eingabetaste drücken. Danach mit Hilfe der Pfeiltaste eine Episode auswählen und wieder die Eingabetaste drücken.

Wie schalte ich die Auflösung um?

Sie müssen, um die Auflösung zu ändern, das Spiel neu starten.

Gehen Sie „ANGST“ ein, um das Spiel in mittlerer Auflösung zu starten.

Gehen Sie „ANGSTII“ ein, um das Spiel in hoher Auflösung zu starten.

Wie bewege ich mich in „ANGST“?

zurückbewegung nach links, rechts sowie vorwärts zurück mit den entsprechenden

4- Tasten oder mit der Maus.

Schne – laufen mit Shift und Pfeiltasten

Wie springe ich?

Drücken Sie die Enter-Taste (in die Knie gehen) und dann die Pfeil-Taste (hochspringen)

Wie bewege ich mich seitlich in „ANGST“?

Mit der Komma-Taste nach links, mit der Punkt-Taste nach rechts

Wie sehe ich nach oben bzw. unten?

Die auf/ab Taste

Wie schalte ich die Karte ein?

Tabulator-Taste

Wie mache ich die Karte groß/klein?

Fragezeichen/Apostroph

Wie schieße ich?

Siege Taste oder linke Maustaste

Wie hebe ich Munition auf?

Darüber laufen

Wie hebe ich Waffen auf?

Darüber laufen

Wie rufe ich das Menü auf?

Aufrufen des Menüs mit Esc, H oder M Taste

Die Auswahl der einzelnen Menüpunkte erfolgt mit den Pfeiltasten (unten) und der Bestätigung durch Drücken der Eingabetaste

Durch Drücken der Esc Taste wird das Menü wieder ausgeblendet

Wie speichere ich einen Spielstand ab?

Menü aufrufen mit Esc, H oder M Taste. Mit Hilfe der Pfeiltasten den Menüpunkt „Spielstand speichern“ auswählen und die Eingabetaste drücken. Dann mit Hilfe der Pfeiltasten einen leeren Slot auswählen. Eingabetaste drücken einen beliebigen Namen eingeben und noch einmal die Eingabetaste drücken

Wie lade ich einen Spielstand?

Menü aufrufen mit Esc, H oder M Taste. Mit Hilfe der Pfeiltasten den Menüpunkt „Spielstand laden“ auswählen und Eingabetaste drücken. Dann mit Hilfe der Pfeiltasten einen gespeicherten Spielstand auswählen und die Eingabetaste drücken

Wie schalte ich die Waffen um?

Durch Drücken der Tasten 1 bis 6. Voraussetzung ist Sie müssen die Waffen finden. Am Anfang haben Sie nur die Pinte und die MP (Taste 1 und 2).

Wie starte und stoppe ich den CD-Audio Soundtrack?

F5 = Play Audio (spielt immer die CD von vorne bis zum Schluß)

F6 = Stop Audio

Gibt es Cheats?

A Taste: Sie erhalten 2000 Schuß Munition

B Taste: Alles ist gelb!

D Taste: Alles ist wieder dunkel!

Waffen



Pinte: Verschießt normale Munition



MP Verschießt normale Munition



Mortare Verschießt Explosivgeschosse



RPG Verschießt hochbeschleunigte Partikel

887 Verschleiß hochbeschleunigte Partikel in Kombination mit einer Highspeed M.G.un



Botko In einem der Museen zur Geschichte der Ruhr finden Sie ein Aufwands für die reich verzierten Rindfleisch.



Damit wird einer dieser Bots zu Ihrem Beschützer. Er prescht vor um Sie vor den Kugelhag zu schützen und greift selbständig Feinde an.

Per Level 8 in der Regel ein Biomed aufrufbar. Sie müssen dabei folgendes tun vorgehen

- 1 BotKit suchen
- 2 Mit der Taste " " auswählen
- 3 Zum Roboter gehen und die Eingabetaste drücken
- 4 Ein Jetgerbüsch öffnet und der Biomed hebt ab und bleibt stand g " an ihnen

Achtung: Nicht aus Versehen abschießen!"



KalBot Dabei handelt es sich um die Armeevariante der Bombers. Sonstigen zielsuchende, selbstzerstörende Miniroboter.

Nicht besonders zuverlässig: ab und zu kehren sie nach 60 Sekunden wieder zurück, wenn sie kein Ziel gefunden haben und müssen dann durch Drücken der Leertaste entschärft werden. Sonst gehen sie in Ihrer Hand hoch“.

Frieder stolze

Wenn Sie nichts mehr austun können, probieren Sie es mit Überraschungen sind nicht ausgeschlossen“.



Alienmask Sie finden in bestimmten Levels eine Alienmask. Sie lernt Sie brauchen diese Maske um unerkannt in die Alienbasen zu gelangen und so wichtige Gegenstände zu erlangen.
fließt nicht ewig“.

Bildschirmanzeigen

An Ihrer Bildschirm sehen Sie zwei Ziffernanzeigen, die ständig Ihren aktuellen Gesundheitszustand (links) und Ihren Munitionsvorrat (rechts) anzeigen.

Gesundheit



An die Terminals gehen und die Leertaste drücken

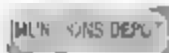
Halbgott-Modus

Wird Sie vier Heide (und ein Kampf erst mal) und Ihre Gesundheit auf einen "Tiefpunkt" abgesenkt bekommen Sie immer eine zweite Chance

In einer Dialogbox werden Sie gefragt, ob Sie weitermachen oder die Episode neu starten wollen

Das "Weitermachen" funktioniert nicht immer, da Sie ab und zu von mehreren Monstern gleichzeitig angegriffen werden und es aus dieser aussichtslosen Situation kein Entkommen gibt. Sie müssen die Episode dann neustarten

Munition



Munition finden Sie im Munitionslager

Jede Munition paßt für jede Waffe

Exit



Suchen Sie dieses Symbol des Widerstandes gegen die bösen
Axioms, gehen Sie auf das Symbol zu und drücken Sie die Leertaste,
so und Sie haben den Level geschafft!

Feinde

Murke

Murkter Versicherungsbeamter



Büchse:

Holzard



Telepathische Skorpione:



Sobald Sie sie hören, geht's an die Gesundheit – auch wenn Sie sie nicht sehen. Auf sich zukommen lassen, nach unten sehen. Bkl- unten Taster und mit der MP gezie= ausschalten.

Hornmedie:



Sie finden Hornmedies einfach herumstehen, und langsam durch die Gegend kriechend. Sie sind eigentlich nichts anderes als wandelnder Schrott, der bei n Draufschmelz = explodiert – aber vielleicht doch nicht?

Snurrier:



Kommen hauptsächlich mit Reiter (Biofiz) vor

Mech1



Haben eine heftige 350-mm-Waffe, explodieren aber nach ein paar Schüssen – nicht zu nahe kommen, wenn Sie hochgehen, da Sie sonst sehr dran glauben müssen!

Wachkugeln:



Kameras mit Elektroschocker. Sie sind leicht abzuschießen, aber eigentlich nur langsam.

Fliegende Plattformen

In manchen Situationen fordern die Rakzi Luftverstärkung an



Nebel



Autos



Dieser Caroen aus den 30er Jahren ist das beliebteste Transportmittel der MoVrs.

Doppeldecker



Neben dem 3ter Jahre Caroen ist dieser Sopwith Camel von 1918 die hartnäckigste Waffe der MoVrs.

Rahz

DER Feind'



Sonstiges

Wie kann ich wissen, ob ich Betreten gestartet?

Spieltips

Wie kann ich die Performance in SVGA verbessern?

Drücken Sie F10. Motion Blur ist dann eingeschaltet. Dieses Feature zwischen 10 und 15 Sekunden ganz aus und bringt so bessere Performance.

Warum dauert das Laden von Spielständen manchmal länger, manchmal nicht?

Wenn Sie einen Spielstand in der gleichen Episode laden und speichern gleichzeitig, dauert es etwas länger.

Laden Sie in einer Episode z.B. GIC einen Spielstand von z.B. FORERIS II. Das dauert etwas länger, da auch die Daten von FORERIS II neu geladen werden müssen.

Hardwareanforderungen für gute Performance

P 90 16 MB RAM • M-D RES 370 x 400, 18 fps • und 640 x 480 HI RES, 12 - 5 fps

Tastaturgesamtübersicht

F1	Quicksave
F2	Quickload
F3	Sound Jenseit
F4	Sound Jenseit
F5	Play C D Audio
F6	Stop C D Audio
F9	Motion Bar an
F10	Quit
A	2000 Schuß Angriff
B	Alles taghell
D	Alles dunkel
Leertaste	Gegenstand benutzen (z.B. Fernanal)
Strg	Schießen
Pfeiltasten	Laufen
Pfeiltaste & Strß	Schnell laufen
Pfeil, hoch/unter	Nach oben bzw. unten sehen

Esc, M H	Menü ein
Esc	Menü ausblenden, wenn es angezeigt wird
Tab	Karte ein bzw. aus
	Karte grösser bzw. kleiner
	Schiff bewegen
6	Waffen anschalten

Infos zu den einzelnen Episoden

GIC

Das Labor, in dem alles anfing. Nachdem der erste Kontakt mit der Ratz hergestellt war, fand man heraus, daß es sich um eine kriegerrische, materialistische und Gewinn bedachte Rasse handelte. Sie ihre Technologie ohne Skrupel an den Menschen zu verkaufen. In diesem Fall die GLOBAL INSURANCE CORP. verkaufte.

In freudiger Erregung tauschten Ratz und GIC Technologien aus.

Da die Zusammenarbeit auf lange Sicht geplant war, wies man den Leuten von GIC ein eigenes Städtchen Ratz einen geheimen Sektor zu.

Unter dem GIC Hauptgebäude lag das Gebiet der Ratz. Zuerst trafen man nur über das GIC Hauptlabor.

Glas + Concrete

Globe Corp Headquarters

Die Technologie der Ratz verhalf GIC zu immensen biogenetischen Forschungserfolgen. Daraufhin spülte GIC ihre Aktien. Ja die Nachfrage extrem hoch war. Die Erträge wurden jedoch durch hohe Investitionen und Käufe von Disoffizier vernichtet.

Die Aktionäre und vor allem die gewinnbeteiligten Ratz fühlten sich betrogen, und nach dem Aktiensprung ohne sichtbaren Gewinn hat die Ratz zogen dunkle Wolken an. Horizont der Partnerschaft zwischen den Ratz und GIC auf.

Die Ratz machten kurzen Prozeß und übernahmen den GIC Firmensitz - eine totale Übernahme im wahren Sinne des Wortes.

Die Verluste der Ratz waren hoch, wurden Sie doch mit Waffen ihrer eigenen Technologie angegriffen. Aber die Versuch der Ratz - The Cure - einen gehegten Trappensprung anzulegen, kann Ihnen jetzt zu Cure was der Folge hat, daß der GIC Security schnell abgemittelt wurde.

Die Ratz planten in diversen Gehäusen Mahnmale und Museen zur Erziehung ihres Nachwuchses ein. Ein Museum enthalte aber noch funktionierende und für Sie überleben wichtige GIC Technologie!

Fortress I

Die zweite Laborkomplex von GIC

Vor dem Aktensprung hatten die Ratz zugesagt GIC einen ihrer Raumtransporter zur Verfügung zu stellen, unter der Bedingung, daß der Forschungskomplex unter der Bewachung der Ratz bleibe!

CIC's Zusage war von entscheidender strategischer Bedeutung, da es zur Auseinandersetzung kam ...

Fortress II

Frühlingscenter der Rahz

Die saurierähnlichen Reithiere der Rahz & anmandanten brauchen A-Stahl. Ebenso müssen die „Green Devils“ die Verstärkungstruppen der Rahz starkgefordert werden, da sie zwar gute Kämpfer sind, aber sonst nur über die Kurzzeitgesundheit verfügen, aber Zerstörung lesen oder VR ansehen.

The Cave

Grotte unter Stadt punkt der Rahz

Nachdem die Rahz durch ausbleibende geldliche Kompensation sehr unzufrieden gewesen waren, legten Sie eine Geheimbasis an.

Ein einzigartiges Geheimnis nichts anderes als ein Geheimtunnel.

Vorsicht vor den Wachen, Aufpassen, nicht die Vermögensgegenstände.

Rahz Insula

Als der Krieg zwischen der Erde und den Rahz voll entbrannt war, schuf die Rahz eine künstliche Inseln Atank.

Mechs, MuVs, Transporter und das Raumschiff der Rahz werden gelagert.

Das Raumschiff ist die Kommandozone der Rahz.

Die Angst-Crew

Grafik

USA: Martin Saint Graphics – 3D Models

CANADA: Rob'n Williams

BRD: VADIM Pietrinsky – Intro Animation

Markus "Tex" Zinsinger, Sebastian Lobert – 2-D Textures

Markus "Tex" Zinsinger – Monsterverschärfung

Renderer

J.C. Lotter

Purser: Volker Kleipa

Spielidee und Programmierung

Andreas & Leslie Valien

Weitere Credits

Speziellen Dank an: Norbert Mondel, Rainer Obesser, Kaufmann, Willi Dietrich, Jewell, das Unternehmen von SoftAge International

Hilfe bei Problemen

Die Programmierung des Spiels erfolgte mit größter Sorgfalt. Tewi und ManMachine Games übernehmen jedoch keinerlei Haftung für Schäden, die durch die Verwendung der auf dieser CD-ROM enthaltenen Programme oder Informationen entstehen können. Alle auf dieser CD-ROM enthaltenen Programme sind auf Virenfreiheit überprüft worden.

Hotline

Bei Problemen mit dem Programm können Sie sich an unsere Hotline wenden. Unsere Hotline-Spezialisten erreichen Sie:

Telefonisch: (089) 14312-666
per Fax: (089) 14312-469
per Post: tewi Verlag, Postfach 50 06 47, 80976 München

Änderungen des Inhalts und Spielablaufs ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

© Entwickelt und lizenziert von ManMachine Games

© 1996 tewi, ein Unternehmen von SoftKey International

All trademarks are the property of their respective owners

E&OE



ANGST

RAHZE'S REVENGE



Sie sind Werner Müller, Symp von SIC's Datenbank in Futura City unliebsam durch Explosionen aus dem Schlaf geweckt „mhm, eigentlich Zeit für 'ne Kippe“ ... Sie treten in den kleinen Vorgarten des SIC Headquarters.... und durch den Ausgang zum Haupthof von SIC sehen Sie ein Wesen, das Ihnen so brutal bekannt vorkommt wie in diesem alten Game ... "Parallel Reality" ... "das war doch dieses Spiel mit den künstlichen genetischen Viechern, das ich doch mit 14 immer bis zum Umfallen gespielt habe!" ... Und bevor Sie richtig begreifen, was geschah, geht der Kampf schon los!